Franck Haro

Écrire un scénario pour le cinéma

EYROLLES

De la comédie au drame, en passant par le mélo, le fantastique, le film d'horreur ou le film catastrophe, voici tout ce qu'il faut savoir avant de se lancer dans l'écriture d'un scénario pour le cinéma.

Un bon scénario, comment ça marche ? Et par où commencer lorsqu'on a une idée d'histoire ? Comment construire son film pour qu'il remporte l'adhésion non seulement du spectateur, mais aussi et dans un premier temps du lecteur professionnel auquel il sera immanquablement soumis ?

Puisant abondamment dans le répertoire cinématographique mondial, Franck Haro vous propose un voyage à travers les différents genres du cinéma nourri de très nombreux exemples. Cette odyssée est l'occasion de décortiquer l'art de construire une histoire, de créer des personnages intrigants et de structurer un film.

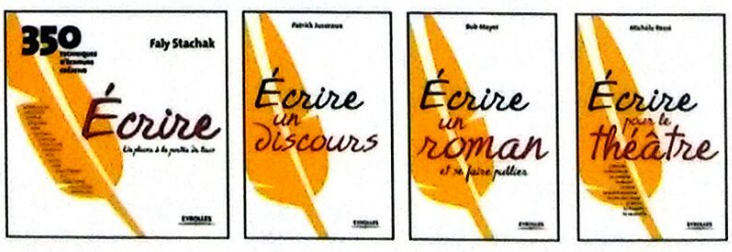
L'écriture scénaristique obéit à des règles strictes qui, si elles doivent être parfaitement connues et maîtrisées, sont faites pour être déjouées, détournées. Avec pédagogie et humour, l'auteur met au jour conseils et méthodes pour vous aider dans l'écriture et vous explique comment donner toutes les chances à votre scénario d'être un jour porté à l'écran.

Franck Haro anime un atelier d'écriture de scénario et donne des cours de montage vidéo et de reportage dans un centre de formation à Montmartre. Il est l'auteur et le réalisateur de plusieurs courts métrages. *franck226@yahoo.fr*

barbary-courte.com

Code éditeur : G54289
ISBN : 978-2-212-54289-9

Également dans la collection LES ATELIERS D'ÉCRITURE



www.editions-eyrolles.com
Groupe Eyrolles | Diffusion Geodif | Distribution Sodis

20 €

Silence des agneaux de Jonathan Demme).

Nous pourrions poursuivre cette liste à l'infini, mais [illegible]lus intéressant que vous tentiez de trouver, dans les films que vous aimez, la question dramatique que le scénariste pose.

Qui dit « question dramatique » dit « réponse dramatique », et les spectateurs ne pardonnent pas aux scénaristes qui laissent en suspens la fin du film. Il est donc impératif, avant de commencer à vous lancer dans l'écriture, de connaître cette réponse, et donc la fin de votre histoire.

Le « Macguffin » ou objectif prétexte

Il arrive qu'un scénariste se désintéresse de l'objectif de son protagoniste, préférant mettre l'accent sur les relations entre les personnages, comme parfois chez Alfred Hitchcock. Dans ses entretiens avec François Truffaut, il explique que, conscient de l'obligation de mettre en place un objectif pour son personnage, il avait inventé le mot « Macguffin » qui désigne un objet prétexte qui lance l'intrigue.

Dans *Les Enchaînés*, Ingrid Bergman et Cary Grant recherchent de l'uranium, mais cette piste est en fait complètement anecdotique car ce qui intéresse vraiment le réalisateur, c'est la relation entre les deux personnages, Alice et Devlin. Même chose dans *Psychose*, où la somme d'argent volée par Marion Crane au début justifie la mise en place du film, mais est totalement abandonnée ensuite.

Nous trouvons la même idée dans *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino, où, pendant tout le film, une mystérieuse valise passe de main en main, provoquant meurtres et fusillades, sans que jamais son contenu ne nous soit révélé, référence évidente à *En quatrième vitesse* de Robert Aldrich.

Ce qui intéresse les scénaristes avec la mise en place d'un « Macguffin », ce sont les bouleversements que les personnages vont rencontrer à cause de cet objet, mais l'objet en lui-même n'est qu'un prétexte. Dans *Le Diamant du Nil*, c'est bien la relation entre Joan et Jack qui intéresse le scénariste, pas le

diamant lui-même. Dans *Stand by me*, le corps que les quatre garçons partent chercher n'est qu'un prétexte pour les lancer sur la route, et les observer dans leurs discussions et leur apprentissage de la vie.

Donner un objectif à votre (vos) protagoniste(s)

L'objectif à l'origine de la question dramatique doit obéir à plusieurs règles.

Tout d'abord, l'objectif doit être unique car le spectateur doit en sentir l'importance pour le protagoniste. Bien entendu, cet objectif, que l'on nommera « objectif général », sera divisé pendant tout le film en différents « objectifs locaux », que le personnage devra atteindre pour parvenir à ses fins.

De plus, l'objectif doit être clairement exposé : il est essentiel que le spectateur comprenne assez rapidement ce qui motive le protagoniste, afin que l'identification ait lieu. Un objectif trop complexe, trop obscur, mal expliqué peut très vite amener un spectateur à « décrocher », à se désintéresser de votre histoire.

L'objectif doit être source d'obstacles et de conflits pour le protagoniste, en ce que les difficultés occasionnées seront le cœur même de la progression dramatique du film : elles amèneront le héros vers sa nécessaire transformation.

Si le protagoniste atteint trop facilement son objectif, le film perd de son intérêt, mais inversement, si les obstacles sont trop forts, il y a un risque de surenchère, ce qui est le cas dans beaucoup de films dits « d'action ».

L'objectif est rarement connu dès le début du film, ni par le spectateur ni même par le protagoniste lui-même. Dans *Il était une fois dans l'Ouest*, réalisé par Sergio Leone, au contraire, le héros incarné par Charles Bronson a un objectif depuis bien avant le début du film puisqu'il veut se venger d'un homme qui a tué son frère près de trente ans plus tôt. Et cela, le spectateur ne l'apprendra qu'après presque

© Groupe Eyrolles

trois heures de film. C'est une démarche scénaristique très risquée, mais le spectateur n'est pas frustré de ne connaître qu'à la fin l'objectif de l'homme à l'harmonica, car les scénaristes ont pris soin de développer suffisamment d'intrigues secondaires pour que jamais l'intérêt ne retombe.

Dans *Memento* de Chris Nolan, le personnage sait dès le début du film qu'il veut retrouver l'assassin de sa femme, mais le spectateur ne le comprend que petit à petit.

L'Épouvantail raconte l'histoire de deux personnages, Lionel et Max, qui se rencontrent sur les routes. Max sort de prison, il a pour objectif de créer une entreprise de lavage de voitures. Lionel, qui a passé cinq ans dans la Marine, a quant à lui pour objectif de se rendre à Detroit pour retrouver sa femme et son enfant. Ils décident de faire un bout de route ensemble. Si, quand le film commence, chacun a déjà son objectif en tête, le spectateur ne les connaîtra néanmoins qu'à la fin du premier acte, quand, lors d'une scène dans un restaurant, chacun exposera à l'autre son rêve secret.

Toutefois, ce cas de figure est assez peu fréquent, et les scénaristes préfèrent souvent présenter leurs personnages, l'ambiance générale du film, les décors, avant de donner un objectif au personnage. Cela permet de créer une sympathie avec un personnage avant de le plonger dans une situation extraordinaire dont il devra se sortir. En règle générale, l'objectif du protagoniste doit devenir évident à la fin du premier acte du film, soit à peu près entre treize et vingt minutes après le début. C'est alors que l'on bascule dans le second acte, mais nous y reviendrons dans le chapitre consacré à la structure narrative.

Pour le spectateur, il est important que l'objectif soit très concret : par exemple, « être heureux » n'est pas un objectif suffisamment cinématographique, car trop vague et abstrait. Si vous souhaitez raconter l'histoire d'un homme qui veut être heureux, il faut alors trouver la traduction concrète de cet objectif : épouser une femme aimée, avoir de l'argent, trouver un travail, ou tout simplement être seul et ne rien faire. Dans *L'Inconnu du Nord-Express* d'Alfred Hitchcock, l'objectif des deux personnages est d'éliminer une

personne de leur entourage, ce qui est un objectif très clair et surtout très facilement appréhendable par le spectateur.

Il est important que l'objectif ne soit pas dévoilé trop tard dans le film, au risque de lasser le spectateur. Dans *Mad Max*, de George Miller, le protagoniste est Max Rockatansky, un super policier. Son objectif de départ est lié à son métier, arrêter les bandits qui sillonnent les routes. Au début du film, il intercepte un gangster qui se tue au volant de sa voiture. À partir de ce moment-là, le film stagne un peu, car nous passons tout à coup dans l'histoire des amis du gangster tué, qui ont pour objectif de se venger de Max. S'ensuivent des séquences alternées passant du point de vue de Max au point de vue de la bande de gangsters. Le spectateur est alors un peu perdu car le personnage qu'on lui présentait comme protagoniste passe au second plan de l'intrigue. Puis les bandits tuent la femme et le fils de Max, ils ont alors atteint leur objectif, mais Max en a un nouveau, qui est de se venger. Les quinze dernières minutes raconteront donc les tentatives de Max pour atteindre cet objectif, qui est alors très clairement établi pour le spectateur.

La structure de ce film est assez mal équilibrée, car pendant une grande partie du second acte se trouve ce qu'on appelle un « ventre mou », c'est-à-dire un moment de flottement où le spectateur se retrouve face à un protagoniste sans objectif fort. Par contre, dès que sa femme et son fils se font tuer, le film replonge dans un rythme enlevé, car de nouveau le protagoniste reprend sa place dans l'histoire. Dans ce cas précis, le flottement scénaristique est contrebalancé par la mise en scène du film, qui en 1979 représentait une révolution dans la façon de mettre en scène la violence et l'imagerie d'un monde post-apocalyptique.

Dans une construction assez proche, nous pouvons lui préférer le film de Sam Peckinpah, *Les Chiens de paille*, qui raconte l'histoire d'un professeur de mathématique timide et rangé qui, suite au viol de sa femme, se transforme en un vengeur méthodique et violent. La différence fondamentale est que, dès le début de ce film, des indices nous amènent à comprendre qu'un basculement va avoir lieu, et que le protagoniste est unique et très clairement identifié.

Les protagonistes sans objectif

Dans *American Graffiti*, George Lucas nous raconte l'histoire d'une bande de jeunes gens dans l'Amérique des années 1960. Entre courses de voitures et premiers baisers, le film ne déroule pas vraiment d'intrigue, et le protagoniste, interprété par Ron Howard, n'a pas réellement d'objectif.

Les Vitelloni de Federico Fellini raconte quelques jours d'une bande de copains désoeuvrés dans l'Italie de l'après-guerre. Ici non plus, aucune intrigue réelle ne se noue vraiment, mais l'on suit les déambulations des personnages avec plaisir.

Ces films peuvent être qualifiés de « chroniques » ou de « tranches de vie », car ils s'intéressent plus aux personnages en prise directe avec leur environnement qu'à une éventuelle intrigue extérieure. Le danger des films bâtis sur cette base est que le spectateur se dise : « il ne se passe rien », ce qui n'est pas tout à fait faux, même si ces films sont truffés d'anecdotes, de micro intrigues. C'est aussi ce que fait Martin Scorsese dans *Mean Streets*, où l'on suit la vie de quelques personnages dans le quartier italien de New York, ou ce que fait Barry Levinson dans *Liberty Heights*, chronique très autobiographique comme le sont souvent ce type de films. Citons aussi *La Dernière Séance* de Peter Bogdanovich.

Nous trouvons aussi ce principe dans *M.A.S.H.* de Robert Altman, chronique décalée et jubilatoire sur la guerre de Corée. Le film se déroule dans un hôpital militaire et nous permet de suivre les aventures rocambolesques de quelques personnages hauts en couleur. Pour autant, il n'y a pas d'intrigue à proprement parler.

Dans la ville blanche d'Alain Tanneur raconte les déambulations de Paul, mécanicien sur un bateau, qui abandonne son poste pour marcher dans les rues de Lisbonne. De son propre aveu, le personnage n'a pas d'objectif déclaré.

Souvent, les mêmes objectifs se retrouvent de film en film, mais traités de façon différente :

- se venger (*Kill Bill*, *La Jeune Fille et la Mort*, *Il était une fois dans l'Ouest*, *Crossing Guard*, *L'Été meurtrier*, *Carrie*, *Manon des sources*…) ;
- s'enrichir (*Jackie Brown*, *Le Bon, la Brute et le Truand*, *Bonnie and Clyde*, *Les Affranchis*, *La Nuit du chasseur*, *Le Salaire de la peur*…) ;

- trouver un trésor (*Les Goonies*, *L'Île au trésor*, *Allan Quatermain et les Mines du roi Salomon*…) ;
- gagner un match (la série des *Rocky*, *Million Dollar Baby*, *Une équipe hors du commun*…) ;
- séduire quelqu'un (*Cyrano de Bergerac*, *Lolita*, *Quand Harry rencontre Sally*, *Les Liaisons dangereuses*, *L'Aurore*, *Les Bronzés*, Les *Lumières de la ville*, *Le Journal de Bridget Jones*, *Punch-Drunk Love*, *Mary à tout prix*, *Un jour sans fin*…) ;
- trouver un objet (*Excalibur*, *Les Aventuriers de l'arche perdue*, *Le Seigneur des anneaux*, *À la poursuite du diamant vert*…) ;
- monter un spectacle (*Les Producteurs*, *Fame*, *All That Jazz*, *Les Chaussons rouges*, *Les Commitments*…) ;
- survivre (*Les Survivants*, *Délivrance*, *Seul au monde*, *L'Aventure du Poséidon*, *La Tour infernale*…) ;
- trouver du travail (*Tootsie*, *Les Raisins de la colère*, *Le Couperet*…) ;
- rentrer à la maison (*E.T. l'extraterrestre*, *After Hours*, *Le Magicien d'Oz*...) ;
- surmonter un deuil (*La Chambre du fils*, *Tout sur ma mère*…) ;
- mourir (*Mar Adentro*, *La Grande Bouffe*, *Le Feu follet*, *Leaving Las Vegas*…) ;
- tuer un méchant (*Inspecteur Harry*, *Alien*…) ;
- sauver le monde (*Independance Day*, *Armageddon*, *Le Cinquième Élément*…) ;
- dénoncer (*Erin Brokovich*, *Révélations*…) ;
- tourner un film (*La Nuit américaine*, *Ça tourne à Manhattan*, *Chantons sous la pluie*, *Ed Wood*…) ;
- mener une enquête (*Fargo*, *Snake Eyes*, *Seven*, *Le Silence des agneaux*, *Chinatown*, *Meurtre mystérieux à Manhattan*, *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?*…) ;
- échapper aux nazis (*Le Pianiste*, *La Grande Vadrouille*, *Marathon Man*…) ;

© Groupe Eyrolles

Se lancer dans la continuité dialoguée

Il s'agit ici de découper le film en séquences. Si le scénariste a bien respecté chacune des étapes précédentes, s'attaquer à la continuité dialoguée devrait se faire assez naturellement, car la majorité des problèmes structurels de l'histoire a désormais été réglée. Il reste donc la partie la plus intéressante à faire : donner à vos personnages la vie et surtout… la parole !

Du pitch au traitement, le dialogue n'a pas eu vraiment sa place dans votre travail pour l'instant. Les dialogues sont pourtant une des difficultés majeures que rencontrera le scénariste lors de l'écriture. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir au générique des films deux noms, un pour le scénario et un pour les dialogues. Dialoguiste est donc un métier à part entière. Tout le monde a en tête les dialogues de Michel Audiard, de Bertrand Blier, ou les répliques cultes des films du Splendid. Dans ces trois exemples, le dialogue est fait pour être remarqué, pour être souligné. C'est un choix ; pourtant, dans la majorité des cas, la première qualité d'un dialogue sera de se faire oublier. Dans les films de Maurice Pialat, de *À nos amours* à *Loulou*, les dialogues semblent tellement naturels, tellement improvisés, qu'ils semblent être le fait des comédiens : ils existent néanmoins en amont du tournage.

Séquencer

La première fonction de la continuité dialoguée est de présenter le film sous forme d'un découpage séquentiel : chaque séquence est alors présentée indépendamment des autres.

1/INT-CHAMBRE DE JEAN-JOUR

Le chapeau de séquence porte, dans l'ordre :

- un numéro de séquence ;
- la mention « intérieur » (INT) ou « extérieur » (EXT) ;
- le nom du lieu et le nom du propriétaire du lieu (exemple : BUREAU DE CLARA) ;
- la temporalité de la scène (MATIN, APRÈS-MIDI, SOIR, ou AUBE).

Dans certains cas, il est nécessaire de mentionner l'heure où se déroule la séquence si le scénario implique un « time lock » (voir p. 154).

Une séquence dans la continuité dialoguée représente une unité de temps, de lieu et d'action. Dès qu'il y a changement de lieu ou de temporalité, le numéro de séquence change. Par exemple, si le décor ne change pas, mais qu'il y a dans le scénario une ellipse temporelle, nous changerons de séquence.

3/INT-CHAMBRE JEAN-SOIR

JEAN entre dans la chambre, retire ses vêtements et s'allonge sur le lit. Il s'endort.

4/INT-CHAMBRE JEAN-MATIN

Les rayons du soleil caressent le visage de Jean, qui se détourne pour échapper à la lumière. Le téléphone sonne, réveillant Jean en sursaut.

Le numéro de séquence est essentiel car il sera un outil utile pour préparer le découpage technique puis le plan de travail qui permettront au tournage de s'organiser dans les meilleures conditions.

Une convention assez unanimement reconnue veut que, dans la continuité dialoguée, une page écrite corresponde à une minute de film réalisé. Ainsi, quand un producteur s'intéresse à un projet, une des premières choses qu'il regardera sera le nombre de pages.

Le nombre idéal de pages se situe alors autour de 90, puisqu'il s'agit, en minutes, de la durée standard d'un long métrage, celle qui donne de façon très pragmatique le plus grand nombre de possibilités de séances quotidiennes dans un cinéma.

Cette règle n'est pas à prendre strictement au pied de la lettre, car un auteur peut très bien écrire une phrase très simple comme : « *Et l'armée française attaqua les blindés allemands.* » Cette phrase, on peut s'en douter, ne donnera pas forcément une séquence de quelques secondes, mais s'étalera certainement sur plusieurs minutes de film. C'est pourquoi, dès qu'un film entre dans un processus de production, une scripte lira le scénario avec un chronomètre et fera le minutage du film, de façon très précise. Seulement alors, une fois ses conclusions rendues, un producteur pourra décider de recontacter le scénariste pour lui demander de couper telle séquence ou de raccourcir telle autre.

Décrire

Les descriptions représentent, avec les dialogues, le corps de la continuité dialoguée.

Le scénariste doit décrire les lieux, les personnages, les actions, et écrire les dialogues de chaque séquence. Le seul temps autorisé est le présent. Un scénario doit s'écrire avec des phrases simples, sans effet de style particulier. Attention de ne pas trop surcharger le lecteur d'informations.

Si votre histoire se déroule dans des décors futuristes ou très particuliers, il est recommandé de fournir en annexe du dossier des croquis qui permettront au lecteur de se rendre compte par lui-même de l'univers de l'auteur. C'est ce qu'ont fait des auteurs comme George Lucas au moment de présenter *Star Wars*, ou Luc Besson quand il présenta le projet du *Cinquième Élément*.

© Groupe Eyrolles

Toute notion de psychologie est à bannir. Par exemple, vous ne pouvez pas écrire : « *MICHEL est triste car il repense à la mort de sa femme.* » Dans le scénario, l'information doit absolument passer par des actes ou des dialogues. Dans notre exemple, pour montrer que Michel pense à sa femme décédée, plusieurs solutions s'offrent à nous. Nous pouvons écrire une scène en flash-back où Michel enterre sa femme, ou bien le montrer contemplant une urne funéraire à côté de laquelle est posée une photo de lui et de son épouse. Dans certains cas, l'information peut venir d'un personnage secondaire : quelqu'un regarderait Michel et dirait à un de ses collègues : « *Michel, depuis que sa femme est morte, c'est plus le même...* ». Il y a mille possibilités, mais l'information doit passer par un biais scénaristique.

Vous devez avoir en tête qu'écrire un scénario, c'est donner de l'information, en distiller. En tant que scénariste, vous avez tous les éléments de votre film en main : la question va être de savoir comment vous allez les « distribuer » au spectateur.

Il faut savoir doser : donner de l'information, ce n'est pas surcharger le lecteur. Il ne s'agit pas de décrire un décor dans ses moindres détails si l'utilité ne s'en fait pas sentir. Ainsi sera-t-il inutile de décrire la couleur des cheveux d'un personnage ou la coupe de son pantalon si cela n'a pas un intérêt narratif évident.

Il est tout à fait d'usage d'étaler des descriptions dans le temps. Ainsi, lorsqu'un décor revient régulièrement dans votre film, pouvez-vous le décrire de plus en plus précisément au fur et à mesure que vos personnages le découvrent. Des éléments inutiles à décrire dans la séquence 23 deviendront essentiels dans la séquence 40. Un objet sur une cheminée, une porte, une fenêtre ne trouveront ainsi leur place dans votre scénario qu'au moment opportun. C'est là une des différences majeures entre le roman et l'écriture de scénario.

Le scénario doit donc, dans le meilleur des cas, faire comprendre au spectateur des éléments de psychologie des personnages sans avoir à passer par le dialogue ou la voix off. C'est par leurs actions que vos personnages doivent se définir. Certains réalisateurs sont passés maîtres en la matière. Ainsi pouvons-nous observer trois manières

bien distinctes de faire passer une information sur un personnage en observant le travail de trois réalisateurs : Francis Veber, Alfred Hitchcock et enfin Alain Corneau.

Pour faire comprendre au spectateur qu'un personnage est malchanceux, vous pouvez par exemple multiplier les séquences courtes où le personnage se lève le matin, renverse son café, rate son bus de quelques secondes, se retrouve devant une machine à café qui tombe en panne juste pour lui, etc. C'est une série de scènes qui aura un fort impact comique sur le spectateur, mais qui pourra aussi être très voyante au niveau narratif. Dans certains cas, une seule scène peut suffire pour faire comprendre la même chose au spectateur.

Dans *La Chèvre*, Francis Veber, scénariste et réalisateur, veut nous faire comprendre que son personnage, François Pignon *alias* Pierre Richard, est un homme très malchanceux. Il nous présente donc une séquence très simple : Pignon est accueilli dans une salle de réunion où se trouve un grand nombre de chaises. Juste avant, nous avons appris qu'une chaise et une seule a un pied cassé. Le personnage entre dans la pièce, on lui demande de s'asseoir : il a donc une infime chance de tomber sur la mauvaise chaise. Et évidemment, c'est ce qui arrive. C'est donc l'homme le plus malchanceux du monde. Cette séquence inaugurale suffira à poser le trait de caractère principal du personnage, c'est-à-dire sa malchance. Et le tout quasiment sans dialogue.

Vous devez créer des scènes significatives, où les informations arrivent au lecteur sans qu'il ne s'en aperçoive ou presque. Pour raconter le passé d'un personnage sans nécessairement passer par un flash-back, observons le moyen détourné que trouve Alfred Hitchcock au début de *Fenêtre sur cour* : nous voyons une série de photos encadrées sur un mur, et la caméra passe de l'une à l'autre pour finir sur un homme immobilisé dans un fauteuil roulant avec une jambe dans le plâtre. Ces photos montrent un pilote de course posant fièrement devant son bolide, puis cette même voiture sur la piste, puis cette voiture en plein accident, avec les pompiers qui interviennent. Les photos ont évidemment été prises par l'homme qui est dans le fauteuil, blessé.

© Groupe Eyrolles

En quelques secondes, et sans un mot, nous avons donc appris que cet homme est un photographe professionnel qui a eu un accident qui l'a cloué dans un fauteuil. Ce que nous en déduisons, c'est que cet homme a un tempérament courageux (il prend des risques pour faire les plus belles photos possible) et qu'*a priori* rester bloqué sur une chaise va le rendre un peu fou. C'est ce trait de caractère qui va permettre au film d'exister car, bloqué sur sa chaise, il fera tout pour se distraire, jusqu'à espionner ses voisins et être l'unique témoin d'un meurtre réel ou du moins supposé tel.

Enfin, le spectateur doit pouvoir plonger dans la tête d'un personnage sans nécessairement entendre une voix off trop souvent artificiellement plaquée. *Série noire* est un film qu'Alain Corneau a réalisé seul, mais qu'il a coécrit avec Georges Perec. Inspiré d'un livre américain de Jim Thompson (comme *Coup de torchon* de Bertrand Tavernier qui adapta *1275 Âmes*), le film raconte l'histoire de Frank Poupard, vendeur en porte à porte, dont la vie va être bouleversée à tout jamais par sa rencontre avec Mona, une jeune femme de 17 ans.

Dès la première scène du film, nous sommes plongés dans la psychologie de Frank Poupard. Au beau milieu d'un terrain vague, une voiture grise est garée. À l'arrière-plan se dessinent les tours d'une zone industrielle. Le ciel est gris, chargé de pluie, et l'orage gronde. Un homme sort de sa voiture, c'est Frank Poupard. La trentaine, le cheveu légèrement bouclé et portant une moustache, il est vêtu d'un imperméable gris et d'un pull à col roulé. C'est l'automne en banlieue parisienne. Avec ces quelques secondes de film, l'ambiance est clairement posée, la vie est plutôt grise autour de cet homme.

Puis, tout à coup, le film bascule : Poupard se lance dans des pantomimes, simulant une attaque par des ennemis invisibles, boxant dans le vent, imitant Bruce Lee et les films de gangsters avec une grâce que le début de la scène ne laissait pas présager. Il sort un objet de sa poche. À ce moment, le spectateur peut encore croire qu'il s'agit d'une arme, mais ce n'est qu'un transistor qu'il fait semblant de recharger comme un pistolet automatique. Il allume la radio et une musique vieillotte s'en échappe. Son visage s'adoucit, il pose la radio sur le coffre de sa voiture, et s'avance majestueusement vers une

galante invisible attendant un improbable cavalier de bal. Il s'incline avec grâce et invite la belle à danser, avant d'entamer quelques pas de valse dans la boue de ce terrain vague. La scène se termine ainsi, et la scène suivante montre Poupard essayant de conclure une vente auprès d'une cliente âgée.

Cette scène absolument magistrale est un modèle de début de film. En quelques minutes, et sans le moindre dialogue, les scénaristes nous présentent à la fois un univers urbain désolant, triste et sombre, et un personnage qui se débat à l'intérieur. Frank Poupard est présenté au départ comme parfaitement intégré dans cet univers, sa voiture est grise, son imperméable est gris, sa vie est grise. Alors, pour échapper à cette grisaille, il se gare dans ce *no man's land* et laisse divaguer son imagination.

Car ce qui nous est montré dans cette scène, c'est que Frank est un homme qui veut échapper à sa vie, il veut être un autre, il veut être Bruce Lee, il veut être John Wayne, Humphrey Bogart ou James Cagney, il rêve de cinéma, mais pour rêver, il doit s'isoler car le monde l'en empêche. Comme on le découvrira plus tard, le monde, c'est son travail, son horrible patron, sa femme qu'il n'aime plus, son appartement trop petit et trop sale. Alors, quand il rencontre Mona, Poupard comprend qu'elle est la chance qui lui a toujours échappée. Mona représente la part d'enfance qui est en lui, qu'il a enfouie pour la protéger des autres. Cette part d'enfance, il se l'offre sous les yeux du spectateur dans ce terrain vague. Il est intéressant de constater que, plusieurs fois dans le film, il se présentera ainsi : « *Frank Poupard, "Poupée" pour les intimes, représentant* ». La poupée, référence évidente à l'enfance, cette innocence perdue, la sienne donc, mais aussi celle de Mona, adolescente de 17 ans, prostituée de force par sa vieille tante, et que Poupard voudra sauver. Dans cette scène sans dialogue, il y a tout ça, et cela représente la puissance de la suggestion scénaristique, qui doit représenter pour tout scénariste un des objectifs à atteindre.

Un conseil que l'on peut donner aux scénaristes débutants est de regarder le plus possible de films muets, car ils sont une mine d'or sur la façon de donner de l'information hors dialogues. Bien

© Groupe Eyrolles

entendu, il y avait des « cartons » de dialogues insérés entre certaines séquences, mais ils n'étaient pas si nombreux que cela, le travail du scénariste d'alors était, par certains égards, beaucoup plus complexe que celui des scénaristes actuels. Il leur fallait des trésors d'imagination pour faire comprendre à des spectateurs presque vierges de toute expérience cinématographique des situations pas toujours très simples.
Nous pouvons toujours arguer que les histoires racontées dans les films muets étaient souvent simplistes, avec peu de personnages, des enjeux tournant quasi exclusivement autour d'histoires d'amour, mais il suffit de se replonger dans les œuvres de David Griffith (*Intolérance*, *Naissance d'une nation*) ou même d'Erich von Stroheim (*Les Rapaces*) pour constater que des histoires très complexes pouvaient être racontées sans dialogue.

Une expérience intéressante peut être tentée par chaque scénariste venant de terminer une séquence dialoguée : relire cette séquence en en retirant tous les dialogues puis voir comment la scène fonctionne désormais. C'est parfois l'occasion de se rendre compte que les dialogues n'ont ici qu'un rôle illustratif et que la scène muette serait bien plus forte.

Dans *Indiana Jones et l'Arche perdue* de Steven Spielberg, le scénariste avait écrit une scène où l'archéologue aventurier se retrouvait face à un guerrier arabe muni d'un sabre. La scène de duel prenait deux ou trois pages, avec beaucoup de dialogues et de développements. Mais au final, la séquence se résume ainsi : le guerrier se plante devant Indiana Jones et lui fait une démonstration très impressionnante de son maniement du sabre ; l'archéologue dégaine alors son pistolet, l'abat froidement et reprend son chemin. L'effet comique est très réussi, la scène aurait été ralentie par les dialogues. Pour la petite histoire, il se trouve que, le jour du tournage de cette scène, Harrison Ford était atteint d'une turista terrible, il a donc décidé de raccourcir la scène pour finir plus vite. Le réalisateur a gardé l'idée, et cette scène est devenue culte.

© Groupe Eyrolles

Dénommer

Dans la continuité dialoguée, la règle numéro un est que le nom des personnages apparaît en majuscules à la première occurrence.

> 5-INT-BUREAU DE NATHALIE-MATIN
>
> L'horloge murale indique 9h30. Le bureau est vaste, au décor presque nu, entièrement ouvert par une grande baie vitrée par laquelle on aperçoit la Seine.
>
> NATHALIE est assise à son bureau, un téléphone collé à l'oreille. Brune aux cheveux longs, elle porte un tailleur rouge vif qui contraste fortement avec la pâleur de son visage. Elle raccroche.
>
> Soudain, la vitre vole en éclats. Nathalie sursaute et pousse un cri en voyant le corps du petit animal qui gît sur la moquette épaisse du bureau.

Le prénom en majuscules indique donc que c'est la première occurrence, ensuite il ne sera plus écrit en majuscules, sauf pour les dialogues. Cela permet ainsi à un lecteur distrait de savoir qu'un personnage a déjà été cité dans le scénario, et qu'il a peut-être manqué cette information.

Il n'est pas toujours nécessaire de donner un nom de famille à vos personnages, mais cela est tout de même souvent utile.

Le spectateur doit pouvoir mémoriser le plus vite possible le nom des personnages principaux du film. C'est pour cela que les scénaristes doivent ruser : il faut multiplier les scènes où les personnages principaux sont vus et nommés... Pour ce faire, on peut avoir recours à différents artifices :

- le scénariste peut faire en sorte que le personnage soit nommé par un autre personnage (sans qu'il ne soit nécessairement présent dans la scène) : le personnage se fait interpeller dans la rue, par un collègue, par un conjoint, ou des personnages secondaires parlent à plusieurs reprises du personnage, sans qu'on l'ait encore vu à l'écran ; dans ce deuxième cas de figure, l'effet est double puisqu'en plus de faire mémoriser au spectateur le nom du personnage, on crée autour de lui une attente, un mystère ;

© Groupe Eyrolles

- le nom du personnage peut apparaître à l'écran d'une façon ou d'un autre : on peut lire son nom sur une boîte à lettres, en « une » d'un journal, sur une pierre tombale ou sur une plaque sur la porte de son bureau comme c'est le cas dans les films de détective, ou dans les films avec des avocats. Dans *Le Faucon maltais*, le détective joué par Humphrey Bogart s'appelle Sam Spade, on trouve son nom à la fois sur la porte du bureau, mais aussi par un jeu de lumière, en ombre portée sur le sol car le nom est écrit sur la fenêtre ; de même, dans *L'Horloger de Saint-Paul* de Bertrand Tavernier, nous apprenons le nom du personnage en le lisant sur la porte de son magasin (Descombes, horloger), puis quand les policiers débarquent chez lui en demandant : « *Vous êtes bien M. Descombes ?* » Certains réalisateurs ont poussé ce procédé à l'extrême en écrivant tout bonnement le nom d'un personnage à l'écran : Quentin Tarantino (*Reservoir Dogs*) mais aussi Sergio Leone (*Le Bon, la Brute et le Truand*) ;
- le personnage principal peut avoir donné son nom au film, ainsi le spectateur le retient sans problème (*Indiana Jones*, *Rambo*, *Rocky*, *Le Journal de Bridget Jones*, *Forrest Gump*) ;
- enfin, une voix off peut nous présenter le personnage (voir l'extraordinaire début de *Citizen Kane* ou le début très étrange de *Boulevard du crépuscule* où la voix off n'est autre que celle d'un mort qui se présente pour nous raconter son histoire).

Présenter les dialogues

La présentation des dialogues dans une continuité dialoguée est, elle aussi, très codifiée. Le nom du personnage apparaît en majuscules, centré dans la page. Le dialogue est centré.

MICHEL
Bonjour, ça va ?

NATHALIE
J'ai vu mieux.

À droite du nom du personnage, entre parenthèses et en italique, peuvent apparaître les didascalies, c'est-à-dire des indications sur la façon dont le dialogue est dit, et sur la façon dont le personnage réagit :

JEAN
Tu, tu l'as tué ?

PIERRE *(baissant les yeux, murmurant)*
Oui, mais c'était un accident.

JEAN *(hurlant)*
Un accident ! Tu te fous de moi ! Un accident !

Il se lève et s'approche de Pierre, leurs visages se touchant presque.

JEAN *(doucement)*
Écoute-moi bien, Pierre...

Il faut user des didascalies avec parcimonie car un des défauts flagrants du jeune scénariste est d'en glisser partout, ce qui, d'une part, ralentit la lecture et la perturbe, et, d'autre part, n'a souvent qu'un effet redondant. Il est plus intéressant de ne les utiliser qu'en cas de vraie nécessité. La didascalie sera utile pour que le lecteur comprenne bien le sens d'une scène, mais, au final, c'est l'acteur qui interprétera le dialogue, qui devra lui donner sens.

Quand un des personnages parlants est en dehors de l'endroit où se déroule la scène, on le précise entre parenthèses avec la mention « off ».

25/INT-APPARTEMENT MURIEL-MATIN

Muriel, encore en pyjama, traverse l'appartement et s'enferme dans la salle de bains. Michel arrive à son tour dans la pièce et tente d'ouvrir la porte.

MURIEL *(off)*
Laisse-moi tranquille !

© Groupe Eyrolles

Il tambourine sur la porte.

MICHEL

Allez, laisse-moi t'expliquer !

Dans la plupart des cas, le scénariste s'occupe seul d'écrire les scènes et les dialogues. Mais il peut arriver qu'une personne soit spécifiquement dédiée à la création de ces derniers. Michel Audiard est très connu pour ses fameux dialogues ; il intervenait parfois à la toute fin de l'écriture d'un film, seulement pour ajouter sa « petite touche », ses mots d'auteurs si reconnaissables. Jean Gabin, qui l'a bien connu, raconte d'ailleurs qu'un jour, en plein tournage, il a appelé Audiard en lui disant : « *Tu sais, Michel, là, je bosse sur un film, le scénario est très bien, les dialogues sont pas mal, mais… il manque le* dessert … » ; et le « dessert », c'étaient ces fameux mots d'auteur que Michel Audiard savait si bien distiller dans ses dialogues.

De même, quand Marcel Carné écrivait l'essentiel d'un film, Jacques Prévert en écrivait les dialogues avec la grâce que l'on sait.

Les plus beaux films de Claude Sautet (*César et Rosalie* entre autres) sont nés de sa collaboration avec Jean-Loup Dabadie, qui écrivait ses dialogues. Dans plusieurs entretiens, Dabadie parle de cette collaboration comme étant la plus belle de sa vie, et s'il y a un conseil à donner aux jeunes scénaristes, c'est de lire des entretiens avec Claude Sautet, et de revoir ses films. Il ne faut pas oublier qu'il fut considéré comme un des plus grands scénaristes français. Pendant plus de quarante ans, il a été un *script doctor* incontournable, littéralement un « médecin du scénario ». Les plus grands réalisateurs venaient le consulter pour régler un problème structurel dans leur histoire, ou pour réécrire une scène qui ne fonctionnait pas, parfois même pendant un tournage déjà commencé.

Il est parfois vraiment difficile d'être à la fois doué dans la construction des histoires et dans leur mise en dialogues. Si, après plusieurs essais, vous constatez que les dialogues ne fonctionnent pas, l'idéal est de ne pas s'acharner, d'écrire le film en entier, en ne notant des dialogues que leurs grandes lignes, puis de travailler en collaboration avec une autre personne.

Dans la plupart des cas, les dialogues ne seront considérés comme définitifs qu'après plusieurs séances de lecture à haute voix. C'est ainsi que les phrases prennent leur sens dans l'oreille de l'auteur, qui peut se rendre compte qu'une tournure est trop écrite, qu'une autre ne rend pas bien à cause de la structure d'une phrase.

Utiliser la musique

La musique peut parfois prendre une grande place dans l'écriture d'un scénario. On distingue alors deux grandes catégories : la musique diégétique et la musique extradiégétique.

La musique diégétique

La musique est dite « diégétique » quand elle provient d'une source présente dans la scène elle-même. Un orchestre joue dans une séquence, un personnage met un disque sur une chaîne stéréo, des passants écoutent la musique à fond sur leur radio portative… les possibilités sont infinies. Là aussi, c'est presque une incursion du scénariste dans la mise en scène du film que de décider de la musique qui s'y joue. Mais, généralement, le rôle du scénariste est de la rendre « jouante », c'est-à-dire de lui donner une utilité dramatique dans la scène. Il peut s'agir de la chanson préférée du héros, et qu'il se passe en boucle, comme la chanson *Just a Gigolo* que Robert De Niro écoute tout au long de *Mad Dog and Glory* de John McNaughton.

La musique peut aussi permettre au scénariste de donner des indications sur ses personnages. Dans *Liberty Heights* de Barry Levinson, un jeune garçon de 13 ans, Ben, est ramené chez lui en voiture par le père de sa petite amie. Le papa est très en colère car il a surpris sa fille noire dans les bras d'un jeune juif. Dans la voiture, la radio diffuse une chanson de Frank Sinatra, idole absolue de Ben. Arrivé à destination, le père demande au garçon de sortir, mais ce dernier refuse, arguant qu'on ne quitte pas Sinatra en pleine chanson. Il fera donc patienter le père jusqu'aux dernières notes.

Cette scène, en plus d'avoir un aspect comique, donne des indications sur la psychologie de ce jeune garçon déjà très sûr de lui et de ses

© Groupe Eyrolles

Soigner la note d'intention

C'est un texte d'environ une page et demi, deux pages maximum. Il doit permettre au lecteur (commissions, concours, producteurs) de cerner, d'une part, les raisons qui vous ont poussé à écrire ce scénario, et, d'autre part, la façon dont vous souhaitez mettre en scène votre histoire (car bien souvent, comme c'est le cas dans la tradition française, le scénariste se veut aussi réalisateur du film). C'est un texte qui doit être subjectif, le « je » est donc de rigueur (prenez garde toutefois à ne pas tomber dans l'autobiographie).

Dans un premier temps, il est important d'expliquer comment vous est venue l'idée du film : c'est un article que vous avez lu, une nouvelle que vous avez adaptée, un événement qui est arrivé à l'un de vos proches, vous avez écrit cette histoire après une rupture... Dans un second temps, il convient d'exprimer la thématique personnelle qui s'en dégage pour vous : avez-vous écrit cette histoire car vous êtes touché par le sort des sans-papiers, ou parce que vous trouvez que l'enfance est un des plus beaux moments de l'existence...

Il est très important de ne pas faire de grandes phrases généralistes car ce que les lecteurs attendent de ce document, c'est une vraie sincérité et une véritable implication personnelle. Vous devez défendre l'intérêt de votre histoire, l'originalité de votre point de vue, et éventuellement évoquer l'impact que le film pourrait avoir sur le public.

Ensuite, vous devrez développer votre vision de la réalisation du film : sera-t-il tourné en couleur ou en noir et blanc ? en cinémascope ou bien en 1.85 ? Souhaitez-vous des décors naturels ou bien au contraire préférez-vous accentuer l'aspect théâtral de votre histoire en

© Groupe Eyrolles

la plaçant dans des décors en carton-pâte ? Vous pouvez également parler de vos intentions concernant la musique et l'aspect sonore de votre film en général, ainsi que de la façon dont vous comptez choisir vos comédiens : seront-ils tous professionnels ou bien préférerez-vous intégrer des comédiens amateurs à la manière de Maurice Pialat ?

Il est tout à fait permis, voire conseillé, de citer des références connues (que ce soit des réalisateurs, des peintres ou des compositeurs) qui permettront au lecteur de bien saisir vos intentions. Mais à l'inverse, attention de ne pas se laisser aller à un déballage encyclopédique qui tendrait à prouver que vous êtes un cinéphile averti, car ce n'est pas du tout sur cet aspect que l'appréciation se fera. La note d'intention n'est pas une démonstration de votre savoir, mais une façon de montrer que vous connaissez parfaitement votre histoire, et que vous savez la défendre devant une commission.

Concernant le style, vous avez toute liberté dans la façon de rédiger votre note d'intention, elle doit être là aussi le reflet de votre façon d'être, et contrairement à la continuité dialoguée, vous pouvez vous permettre ici des effets de style, de l'humour même, si votre scénario s'y prête.

La note d'intention est un exercice de style auquel répugne de se plier la plupart des scénaristes débutants. C'est néanmoins un passage absolument obligatoire, et l'on peut être surpris de constater que cet exercice peut être très riche d'exploitations ultérieures si vous jouez vraiment le jeu et vous obligez ainsi à définir clairement vos objectifs.